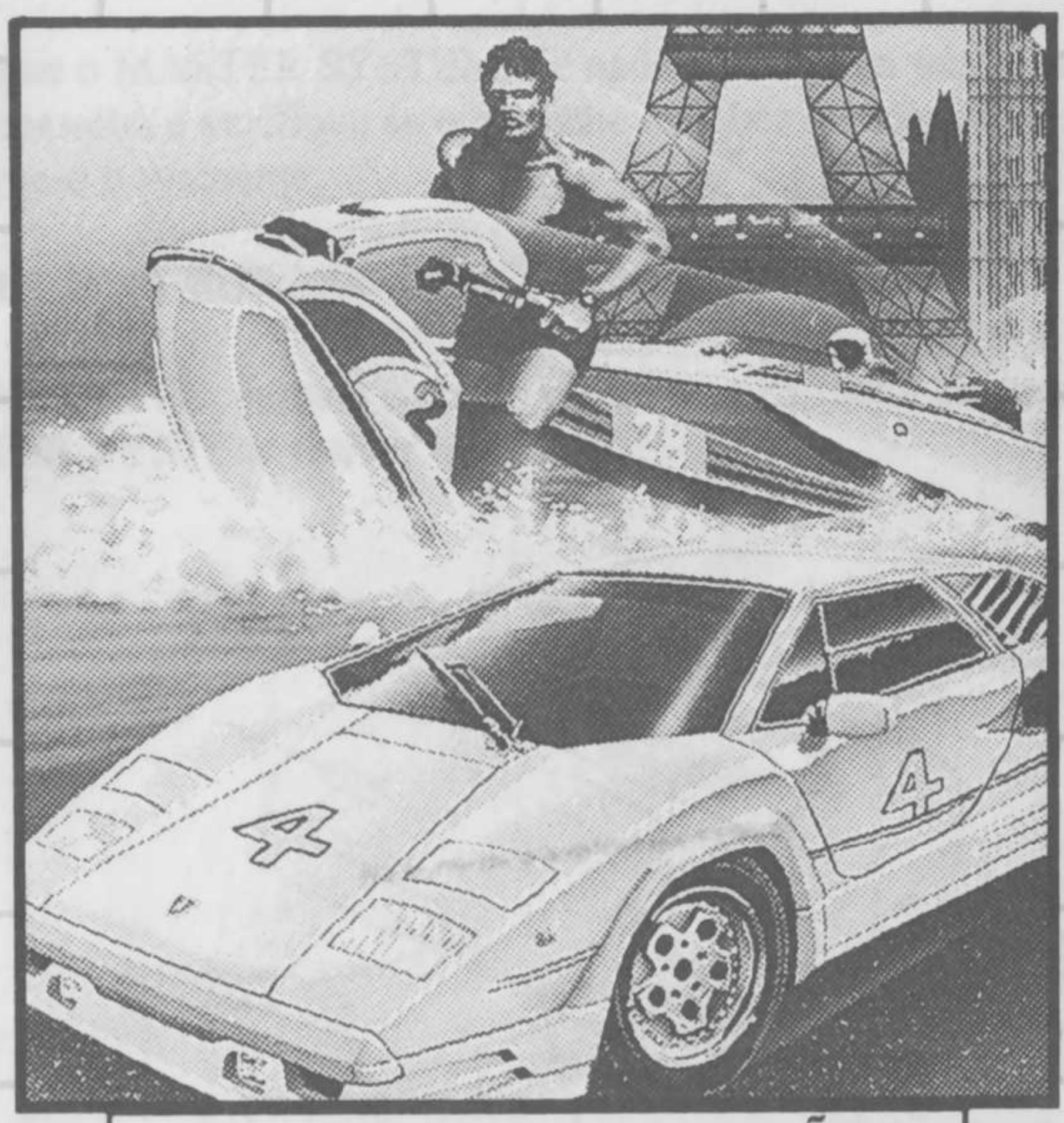
Master System®

Out Run

Europa



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1 na Entrada 1.

2. Coloque o cartucho OUT RUN EUROPA no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.

3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

4. OUT RUN EUROPA é para 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

Cenário

Você, o experiente agente secreto Simeon Kurtz, da Unidade 6 de Espionagem, recebeu uma ordem para fazer uma simples entrega de correspondência em Berlim. Essa é uma tarefa muito aquém de sua capacidade, mas ordens são ordens!

Mas, para seu desespero, aconteceu um desastre: sua Ferrari F-40 foi roubada em Londres! E o pior: os documentos secretos estavam dentro dela!

Ainda confuso, com a cabeça atordoada pelo ocorrido, você ligou para a Central. Assim que eles bateram o telefone na sua cara, você percebeu que entrou para a lista negra dos agentes que falharam...

Agora você só tem uma escolha. Recupere e devolva os importantes documentos, retratando-se assim com a Central. Felizmente você ainda tem o dispositivo mestre de rastreamento dentro da mala que contém os documentos.

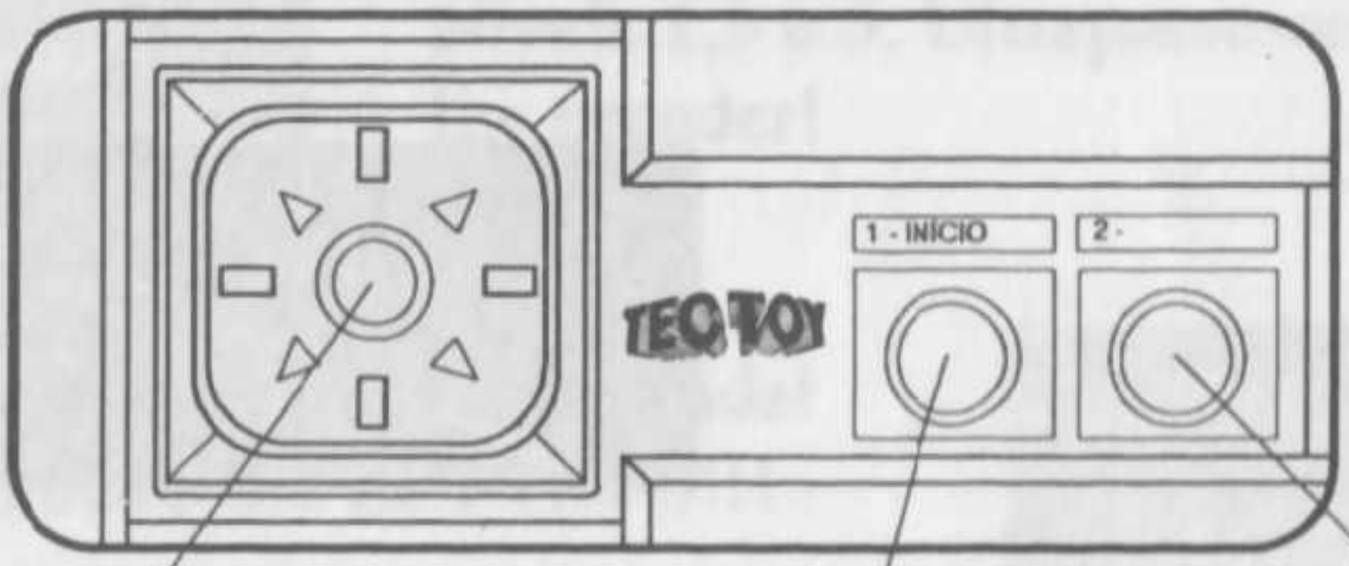
Conforme você vira a esquina, seu ânimo cresce ao ver uma potente motocicleta na porta de um café... Está começando a grande caçada através da Europa!

Onde se Passa o Jogo

OUT RUN EUROPA possui cinco níveis nos quais Simeon Kurtz usa diferentes veículos na busca dos documentos perdidos, enquanto tenta evitar sua captura.

Nível 1	Nível 2	Nível 3		Nível 4	Nível 5	
Londres - Dover - Calais - Paris - Madri - Barcelona - Mediterrâneo - Roma - Áustria - Berlim						
Inglaterra	França	Espanha		Itália	Áustria	Alemanha

Assuma o Controle!



Botão Direcional (Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D: Controla direção e velocidade

Botão 1: Disparo/Soco e Chute

Botão 2: Turbo

Objetivo do Jogo

O seu objetivo é completar todos os cinco níveis com a pontuação mais elevada possível, pegando os ladrões de sua Ferrari F40 no último nível.

Veículos

Estes são os veículos usados por Simeon Kurtz:

Nível 1

Motocicleta

Nível 2

Jetski

Nível 3

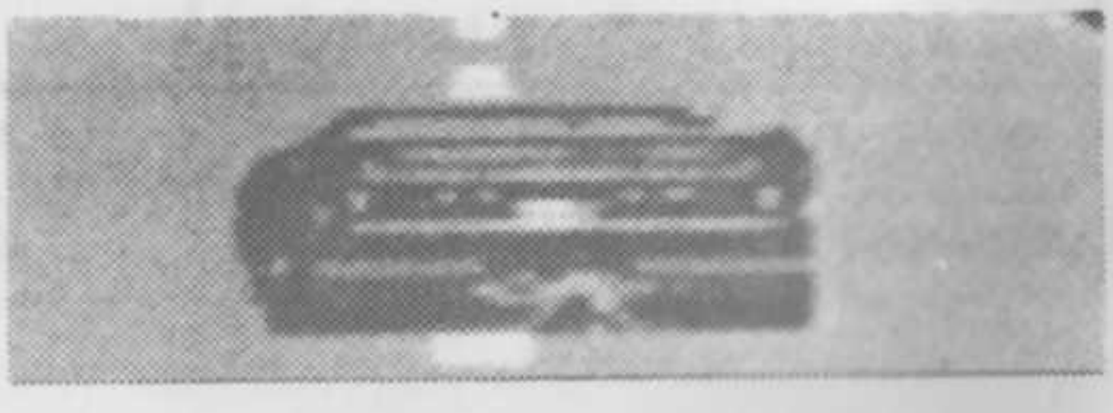
Porsche

Nível 4

Lancha de Corrida

Nível 5

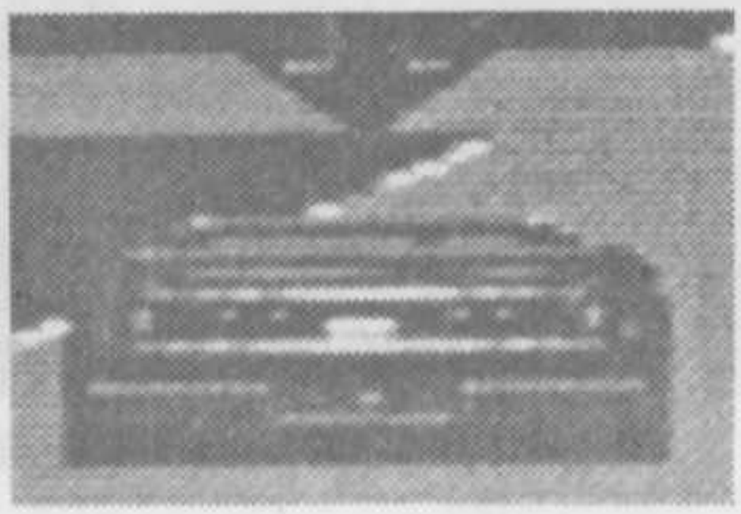
Ferrari



O QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR PELO CAMINHO

Carro de Polícia
Níveis 1,3 e 5. Ultrapasse-os ou eles vão lhe prender!

Sua Ferrari F40 roubada!
Alcance-a no Nível 5!!!



VEÍCULOS CIVIS

Batendo neles você vai se atrasar!

Mini
Níveis 1,3 e 5

Volkswagen
Níveis 1,3 e 5

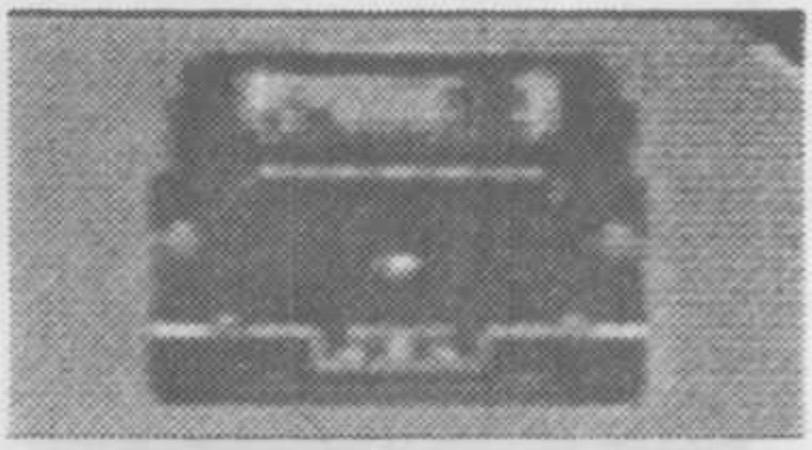
Lancha de Corrida
Níveis 2 e 4

Renault
Níveis 3 e 5

Citroen
Níveis 3 e 5

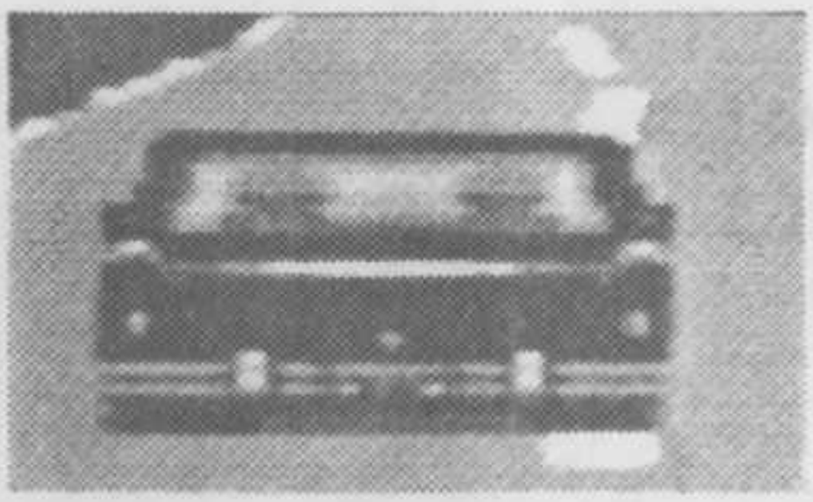
VEÍCULOS INIMIGOS

Motociclistas inimigos vão atingi-lo no Nível 1

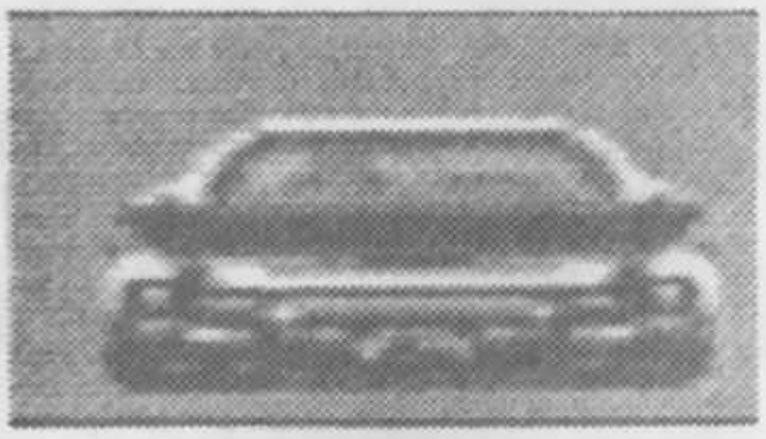


Minis vão bater em você no Nível 3

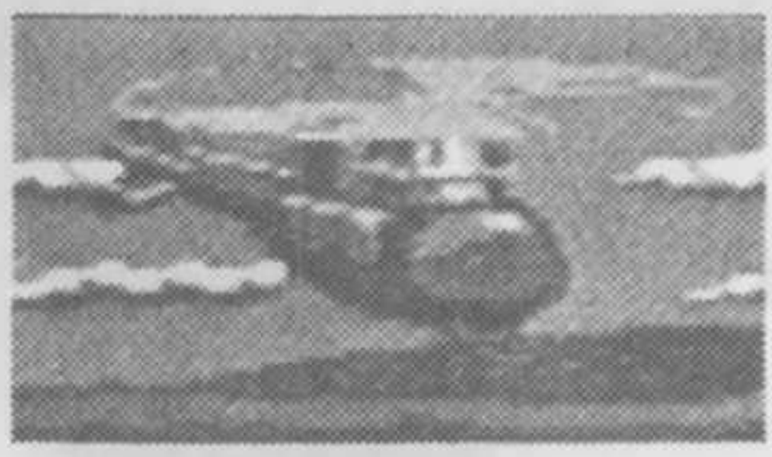
Jetski: Níveis 2 e 4



Cadillacs também o forçarão a sair da estrada no Nível 3



Porsche: Nível 5



Helicópteros atirarão em você nos Níveis 2 e 4

Além disso, há sua Ferrari F40 roubada. Enfrente os ladrões no Nível 5!

Veículos de Simeon Kurtz

Cada um dos veículos que você dirige em OUT RUN EUROPA tem uma velocidade máxima diferente e deve ser manobrado de uma forma particular.

Carros de Polícia

Carros de Polícia o ultrapassarão e tentarão desacelerá-lo até parar, para prendê-lo. Quando sua velocidade se reduzir a 100 km/h, as luzes do carro de polícia piscarão para avisá-lo de que você está prestes a ser detido.

Há vários modos de lidar com os carros de Polícia:

- Faça zigue-zagues de um lado para o outro e tente ultrapassá-los.
- Espere um momento de pista limpa e use seu Turbo para correr e ultrapassá-los.
- Quando eles forem ultrapassá-lo, espere até que estejam ao seu lado e jogue-os em direção a objetos laterais. (Você precisará manter-se atento ao Radar para conseguir isso).
- Posicione seu carro atrás do carro de Polícia e dispare projéteis para destruí-lo.
- Desacerele e deixe o carro de Polícia se distanciar. Somente use esse método se necessário, uma vez que tomará muito tempo e você poderá não conseguir chegar no próximo Ponto de Checagem.

Se você usar muito Turbo e/ou Munição no começo, poderá encontrar dificuldades para completar o jogo!

Veículos Inimigos

Alguns veículos inimigos serão do tipo "Bate e Corre", que virão e baterão em você uma vez antes de sair correndo. Não desperdice munição ou turbo tentando alcançá-los. Ao invés disso, tente desviar deles da próxima vez!

Veículos Civis

Tente evitá-los, uma vez que não há vantagem em destruí-los, e bater neles apenas diminuirá sua velocidade.

Pontos de Checagem

Dentro de cada nível há vários Pontos de Checagem. Nos trechos em rodovia, eles são uma série de pequenas saliências na estrada com postos de sentinelas. Nos trechos em água eles são uma fila de pequenas bóias vermelhas. Você sempre tem um tempo limitado para alcançar o próximo ponto de checagem, ou perderá o jogo. Quando faltarem 10 segundos para alcançar o próximo Ponto de Checagem, as palavras HURRY UP (Apresse-se) piscarão na tela. Quando você atravessar com sucesso um Ponto de Checagem, a palavra BONUS piscará na tela e você será recompensado com pontos de bonificação e uma porcentagem de seu tempo remanescente, além de um Escudo (veja o item "Objetos" mais adiante).

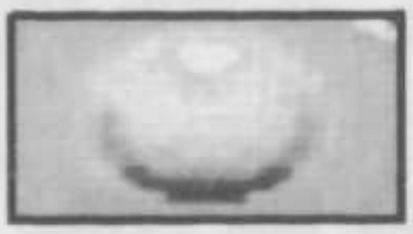
Indicadores de Direção

Sempre que existir uma bifurcação na estrada, uma seta piscará nas proximidades para indicar o caminho mais curto para alcançar seu destino.

Objetos

Ao longo dos trechos em rodovia, vão aparecendo objetos, que podem ser apanhados passando em cima deles com o carro. São eles:

ESCUDO



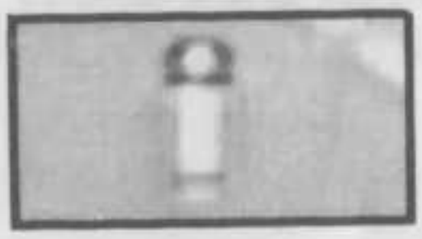
Seu veículo pode sofrer uma quantidade limitada de avarias, que é representada pelo valor de seu Escudo. Ele diminuirá de 1 cada vez que você colidir com um objeto lateral, sofrer o impacto de um carro ou for atingido pelo disparo de um helicóptero. Colidir com outros veículos não afeta seu Escudo.

Você começa o jogo com o Escudo no seu máximo (isto é, valor do Escudo = 10). Cada vez que você passar com o carro em cima de um Escudo, esse valor aumenta de um (até o máximo). Também, cada vez que você passar por um Ponto de Checagem, receberá um Escudo. Ao completar um nível, receberá como prêmio três Escudos.

Se seu Escudo diminui para 3, as palavras SHIELD LOW (Escudo Baixo) piscarão na tela. Cada vez que perder outro Escudo, a mensagem piscará novamente. Se isso acontecer, concentre-se em obter mais Escudos.

Se o valor do seu Escudo atingir zero, então, a próxima batida inutilizará seu veículo. Você será pego pela polícia local e perderá o jogo.

MUNIÇÃO



Seu suprimento de munição pode conter 10 pentes, cada um com três projéteis/morteiros. Você começa o jogo com 5 pentes. Cada vez que pegar um objeto desses, um pente completo será adicionado ao seu suprimento de munição (até o máximo).

TURBO

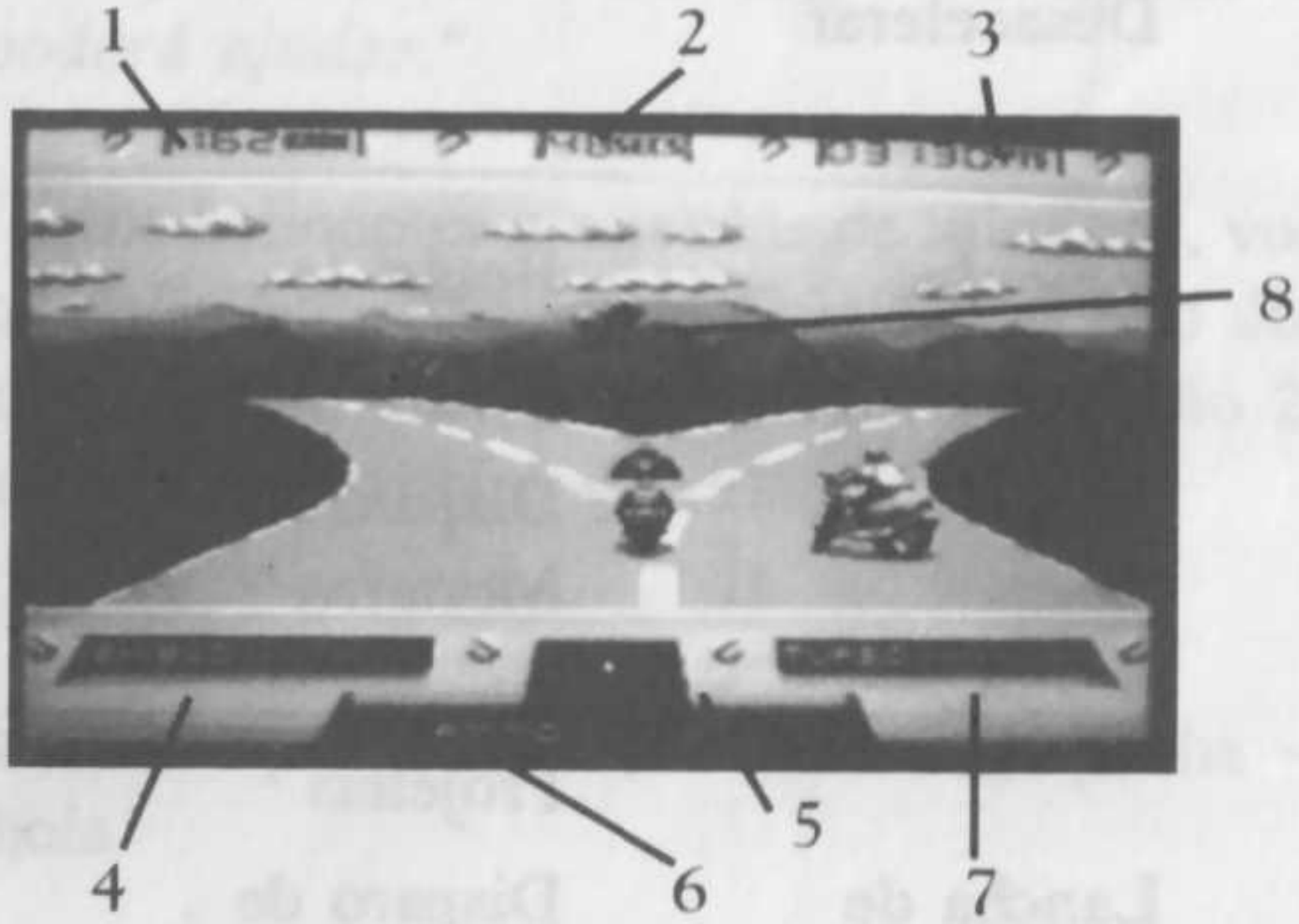
Seu suprimento de Turbo pode conter 10 cargas. Pressionando o botão Turbo (veja Diagrama de Controle), uma carga de Turbo é utilizada, dando a você uma rápida explosão de velocidade extra. Você começa o jogo com 5 cargas. Cada vez que você apanhar um "Barril" desses, adicionará uma carga ao seu suprimento de Turbo (até o máximo).

Pontuação

Pontos são obtidos da seguinte forma:

10 Pontos- Cada Quilômetro Rodado
50 Pontos- Apanhando um Escudo
50 Pontos- Apanhando Munição
50 Pontos- Apanhando carga de Turbo
100 Pontos- Destruindo veículo inimigo
200 Pontos- Destruindo helicóptero inimigo
200 Pontos- Destruindo um carro de polícia
1.000 Pontos- Passando por um Ponto de Checagem
5.000 Pontos- Bonificação por acabar um Nível
25.000 Pontos- **Bonificação de Finalização do Jogo!!!**

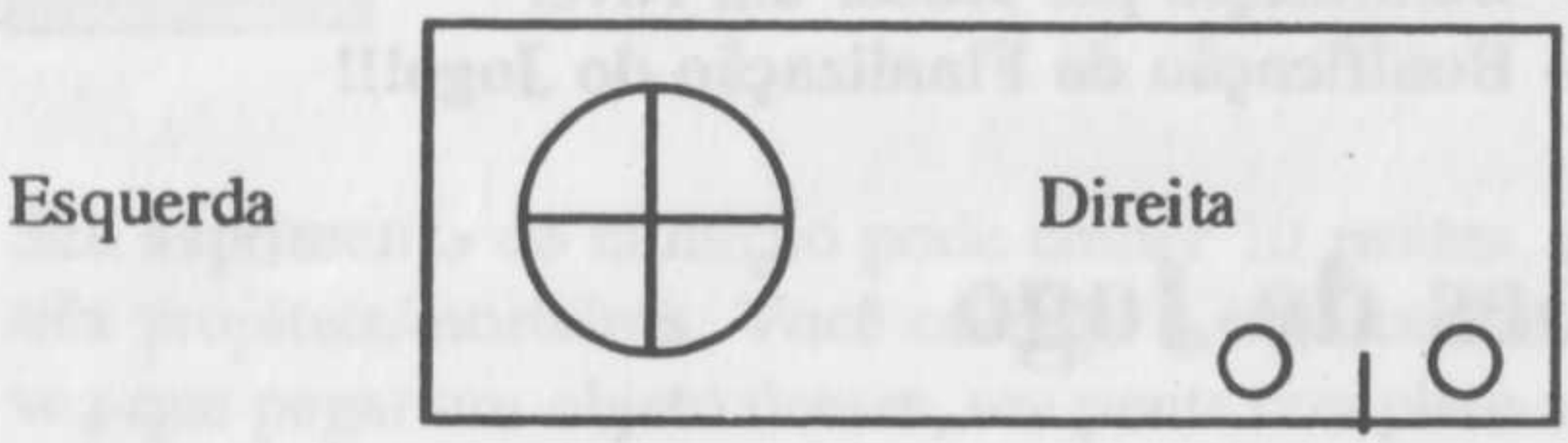
Instruções de Jogo



1. Indicador de velocidade em Quilômetros por Hora.
2. Tempo restante para o próximo Ponto de Checagem.
3. Pontuação Atual (veja item "Pontuação").
4. Escudo. Diminui conforme seu veículo sofre danos.

5. Radar. Mostra a localização de veículos à frente e atrás.
6. Munição. Mostra a quantidade de munição em seu suprimento de munição.
7. Turbo. Quantidade de cargas de Turbo disponíveis para uso.
8. Setas piscam rapidamente antes de você alcançar uma bifurcação na rodovia, para indicar o caminho mais rápido para alcançar seu destino.

Diagrama de Controle



Nível	Veículo	Botão 1:	Botão 2:
1	Moto	Soco	Turbo
2	Jetski	Disparo de Morteiro	—
3	Porsche	Disparo de Projéteis	Turbo
4	Lancha de Corrida	Disparo de Morteiro	—
5	Ferrari	Disparo de Projéteis	Turbo

Descrição dos Níveis

Cada nível começa com uma seqüência de imagens mostrando o caminho que Simeon já percorreu através da Europa. Para pular essas seqüências, pressione o Botão 1 ou o Botão 2.

Nível 1. Londres, Inglaterra – Dover, Inglaterra.

"Você vê uma moto estacionada na porta de um café. Se você se apressar, pegará os ladrões".

Simeon Kurtz começa sua perseguição de motocicleta. Perseguido por motos inimigas e por carros de Polícia, você deve evitar minis civis ou seu veículo sofrerá danos.

Nível 2. Dover, Inglaterra – Calais, França.

"Você vê a balsa à distância. Como segui-los agora? Você vê um Jetski! Isso poderá ajudar."

Confrontado pelos helicópteros e jetskis de inimigos, você precisará de muita habilidade para chegar em Calais! Quando disparar um morteiro, lembre-se que quanto mais segurar o Botão 2, mais distante e mais alto o morteiro voará.

Nível 3. Calais, França – Paris – Barcelona, Espanha – Madri – Costa Espanhola.

"Você vê um Porsche com as chaves! Que sorte! Os ladrões estão indo para a Espanha – finalmente você poderá segui-los".

Além das motocicletas, os inimigos estão agora também em Cadillacs! Evite todos os outros veículos civis. Destruindo-os, você perderá velocidade.

Nível 4. Costa Espanhola – Travessia do Mediterrâneo – Costa Italiana.

"Você descobre que está muito atrasado enquanto eles atravessam o Mediterrâneo. Uma lancha de corrida é sua única opção agora."

Complete esse nível satisfatoriamente para ter uma chance de pegar o inimigo e ganhar o jogo. Lembre-se, os Barcos de Corrida são civis.

Nível 5. Costa Italiana – Áustria – Berlim, Alemanha.

"Você usa um carro alugado para perseguir os ladrões através da Itália. Em Berlim, você os avista na rodovia. Agora essa é sua chance."

Quando avistar a Ferrari F40 do inimigo, você deverá forçá-la a parar e recuperar os documentos antes que ela alcance o ponto de checagem. Chegue do seu lado e force-a para fora da estrada ou dispare por trás nos inimigos. Se você bater neles por trás, perderá velocidade e eles se distanciarão.

O medidor de energia acima da Ferrari vai diminuindo conforme você vai desgastando-a. A Ferrari pára e estaciona ao lado da estrada quando o medidor alcança zero, e a seguinte mensagem é apresentada:

"PARABÉNS, VOCÊ RECUPEROU OS DOCUMENTOS.
ESTAREMOS SEMPRE EM DÍVIDA COM VOCÊ!"

Finalização dos Níveis

Uma vez finalizado cada um dos níveis, a palavra BONUS piscará na tela e você receberá 5.000 Pontos de Bonificação e 3 Escudos.

Quando você acabar o último nível, isto é, vencer o jogo, receberá uma Bonificação de Finalização de 25.000 pontos!!!

Ganhando o Jogo

O jogo é ganho quando você consegue pegar e prender os ladrões de sua Ferrari F40. No entanto, se você deseja uma pontuação realmente boa, melhore-a pegando as bifurcações erradas na rodovia. Isso pode estender a duração do nível, fazendo você viajar mais, reunir mais objetos, destruir mais veículos inimigos e marcar mais pontos!

Perdendo o Jogo

O jogo é perdido em uma das três situações:

- **Esgotando o Tempo**

  Se você falha ao alcançar a tempo um ponto de checagem, a seguinte mensagem é apresentada:

  MUITO TARDE!!! VOCÊ ESGOTOU O TEMPO...

- **Veículo Destruído**

  Se seu Escudo é reduzido a Zero, a próxima batida destrói seu veículo. A mensagem é:

  SEU VEICULO ESTA FORA PARA REPARO...
  VOCÊ ESTÁ DETIDO...

- **Parado pela Polícia**

  Se você for parado por um Carro de Polícia, será avisado:

  A POLÍCIA PAROU VOCÊ...

Cada mensagem é seguida por "GAME OVER" (Final de Jogo).

Tabela de Pontuação Máxima

Para entrar com seu nome na Tabela de Pontuação Máxima, pressione o Botão D para cima/para baixo para circular através do alfabeto até a letra correta, e pressione o Botão D para a direita para mover para a próxima letra.

Se cometer um erro, pressione o Botão D para a esquerda para voltar para a letra errada e pressione-o para cima/para baixo para achar a letra certa.

Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 quando tiver escrito seu nome. Os detalhes da Tabela de Pontuação Máxima se mantêm até que o console seja desligado. Mesmo que você pressione Reset no seu console, a Tabela de Pontuação Máxima permanecerá.

Dicas Úteis

1. **Usando Turbo**: O turbo é muito útil quando você se encontra atrás dos carros de polícia ou quando o tempo está se esgotando. Cada vez que você usar um turbo, receberá de volta 1 segundo de tempo.

2. **Usando Munição**: Atinja seus alvos com inteligência. Não atire em qualquer coisa. Você pode destruir os carros de polícia, mas somente faça isso se você estiver sendo preso. Há muitos alvos que necessitam de mais do que um disparo.

3. Não fique no meio da estrada ou da água. Você será atingido facilmente por veículos e objetos, e perderá a maioria dos objetos que poderia apanhar.

4. Embora sejam dados 200 pontos pela destruição de helicópteros inimigos, eles podem ser difíceis de destruir (particularmente no Nível 4) e pode ser melhor economizar sua munição para os trechos em rodovia.

5. Quando você alcança uma bifurcação em uma rodovia, um veículo inimigo freqüentemente encosta em você para forçá-lo a ir pelo caminho errado. Mude para a direção indicada pela seta o mais cedo que puder, se desejar pegar a rota mais segura.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II

Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II,** a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamento do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlys, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ASTERIX

Prepare-se para embarcar em uma emocionante viagem pela Europa e Ásia ao lado dos valentes Asterix e Obelix, personagens de uma das mais famosas histórias em quadrinhos de todo o mundo.

Estamos na Idade Antiga, no ano 50 a.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos...Toda? Não!! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses, entre eles Asterix e Obelix, ainda resiste ao invasor.

De onde será que eles tiram toda essa força? O segredo está numa poção mágica, descoberta pelo Druida Panoramix, que deixa os valentes gauleses simplesmente invencíveis!

Mas agora todos correm um grande perigo. Júlio César sequestrou Panoramix! A poção mágica está no fim. Sem ela, a vila será invadida e se tornará apenas mais uma insignificante parte do Império Romano.

Abracurcix, o chefe da tribo, mandou Asterix e Obelix encontrarem Panoramix e trazê-lo de volta, custe o que custar! O que você está esperando? Mergulhe na poção mágica e ajude nossos heróis a salvar a vila!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia; contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº CQ 0212270056

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 831-2266

TECTOY

US GOLD LTD.
© 1991.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS